

2022//.ISS_VANGUARD_DZIENNIK_MISJI

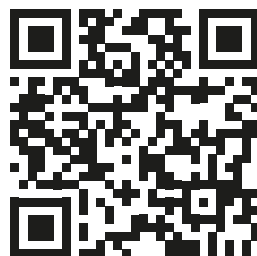


ISS VANGUARD
OFICJALNY DOKUMENT

KSIĘGA OPERACJI

ROZGRYWAJĄC OPERACJE, BĘDZIESZ
ROBIĆ W TEJ KSIĘDZE NOTATKI.

ZAMIAST Z PAPIEROWEGO EGZEMPLARZA
MOŻESZ KORZYSTAĆ Z OFICJALNEJ
APLIKACJI ISS VANGUARD:



JEŚLI POTRZEBUJESZ DODATKOWEJ KOPII PAPIEROWEJ KSIĘGI OPERACJI,
AKTUALNĄ WERSJĘ DO DRUKU POBIERZESZ ZE STRONY:

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES/

WPROWADZENIE

Operacje w grze ISS Vanguard to pojedyncze scenariusze, które można rozegrać podczas jednorazowej sesji gry lub w ramach głównej kampanii ISS Vanguard.

Jako że Operacje wykorzystują wszystkie zaawansowane zasady gry, stanowczo zalecamy rozegranie przynajmniej kilku Eksploracji Planetarnych z kampanii głównej, zanim wykonasz jakiegokolwiek podejście do tej części.

Operacje wykorzystują wszystkie standardowe elementy z pudełka gry z wyjątkiem Księgi Statku i Map Systemów.

Księga Operacji I ISS Vanguard zawiera 2 scenariusze – są to:

- **Operacja „Wieczny świt”**. Ta misja dla 1-4 graczy rozgrywa się na Planecie, gdzie Aerugoni, miejscowa rasa nomadów, proszą załogę Vanguarda o pomoc w rozwiązaniu tajemnicy zniknięcia ich wędrownego miasta.
- **Operacja „Samotny wilk”**. Misja przetrwania dla pojedynczego Członka Załogi, który musi sprostać zabójczym przeciwnościom losu, by powrócić do domu.

JAK ROZGRYWAĆ OPERACJE?

Jeśli chcesz rozegrać Operację w ramach kampanii, przeczytaj sekcję *Operacje podczas kampanii* poniżej. Jeśli chcesz rozegrać Operację jako pojedynczy scenariusz poza kampanią, czytaj dalej.

Nie musisz nic przygotowywać, by rozpocząć Operację – zwyczajnie przejdź do odpowiedniego Wpisu poniżej:

- » Aby rozpocząć Operację „Wieczny świt”, przejdź do **Wpisu 1105**.
- » Aby rozpocząć Operację „Samotny wilk”, przejdź do **Wpisu 1000**.

OPERACJE PODCZAS KAMPANII

Wykonywanie Operacji podczas kampanii jest opcjonalne. Nie wymagają one zebrania wszystkich Unikalnych Odkryć ani Projektów, a nagrody za ich ukończenie są znacznie skromniejsze niż w przypadku Misji w kampanii. Masz tylko jedną próbę na ukończenie każdej Operacji podczas kampanii – po pierwszej próbie dana Planeta staje się niedostępna.


Aby rozegrać Operację podczas kampanii, nie musisz czynić żadnych szczególnych przygotowań – po namierzeniu okazji do Lądowania na Mapie Systemów wykonaj instrukcje zawarte na karcie Lądowania w ten sam sposób jak w przypadku każdej standardowej Eksploracji Planetarnej.

OPERACJA „SAMOTNY WILK”

WPIS 1000

Liczba Członków Załogi: 1 – to misja przeznaczona wyłącznie dla pojedynczego Członka Załogi.

Poziom trudności: Niebezpieczna misja z ograniczonymi Zapasami. Twój Członek Załogi może zginąć – jeśli nie chcesz ryzykować jego życia, skorzystaj z opcji na końcu tego Wpisu, by się wycofać.

Częste Testy: Wymagane są wszystkie kolory i symbole na kostkach. Warto jednak mieć przynajmniej 1 kość skupioną na .

Zagrożenia: Przygotuj się na Niebezpieczeństwa, Urazy i trudności w zarządzaniu kośćmi.

Dodatkowe informacje: Wszystkie Odkrycia, które możesz zdobyć, mają alternatywne zastosowania w tej Operacji. Uważaj, gdy zechcesz je odrzucić, by wykorzystać ich zdolności, gdyż mogą się przydać później.

Jeśli rozgrywasz kampanię i nie pominąłeś kroków w Hangarze oraz procedury rozpoczęcia Misji, jak napisano na karcie Lądowania, odrzuć Lądownik ze wszystkimi Modyfikacjami i Wyposażeniem. Następnie zwróć wszystkich Członków Załogi na stole (oraz wszystkich Dostępnych Członków Załogi) do sekcji *Odpoczywająca Załoga*.

Jeśli nie czujesz się na siłach, by rozegrać tę misję, możesz ją przerwać bez konsekwencji raz na kampanię. Jeśli postanowisz przerwać Lądowanie, przejdź do **Wpisu 1036**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1001**.

WPIS 1001

Dziennik osobisty, zapis dźwiękowy, członek załogi #4721

Jeśli wszystkie dotyczące bezpieczeństwa szkolenia i instrukcje, które dali nam na Vanguardzie, były prawdziwe, to w zasadzie jestem trupem.

Mam pół zbiornika tlenu, jedną rację żywności, kombinezon połatany taśmą klejącą i zepsuta latarkę. No i do tego zostawili mnie na obcej planecie tak niebezpiecznej, że nasza Grupa Wypadowa postanowiła się stąd zabierać po niecałej godzinie od lądowania.

Jeśli to słyszycie, to dzięki za porzucenie mnie tutaj!


Szczerze mówiąc, mam świadomość, że nie sądziliście, że przeżyję upadek. Zupełnie mnie to nie dziwi. Wiem też, że nie chcieliście ryzykować życia, żeby odzyskać moje ciało. Mimo to udało mi się przetrwać i ostatecznie wrócić na powierzchnię tylko po to, by zobaczyć krater startowy w miejscu, gdzie powinien znajdować się lądownik. Mam tylko nadzieję, że ktoś na Vanguardzie wyśle kolejną drużynę, by odnalazła moje szczątki. Chociaż, wzięwszy pod uwagę odległość od statku, szacuję, że zajmie to przynajmniej dwa tygodnie.

Do tego czasu mogę liczyć tylko na siebie i uszkodzonego robota P.E.T., którego zaraz spróbuję naprawić. Chyba nazwę go Pan Wilson.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach pojedynczego scenariusza, przejdź do **Wpisu 1002**.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, przejdź do **Wpisu 1003**.

WPIS 1002

- Wybierz dowolną Sekcję i weź odpowiadającą jej planszę Załogi. Wybierz dowolnego Członka Załogi i umieść go w koszulce Rangi 2 danej Sekcji. Umieść wskazaną liczbę znaczników w miejscu ładunków.
- Weź po 1 kości  z każdego koloru oraz 5 dowolnych innych kości.
- Stwórz talię Sekcji z przynajmniej 10 kart Rangi 1 i 2 wybranej Sekcji (zwróć uwagę, że karty zwiększające możliwości Asystowania i ochrony innych Członków Załogi nie będą przydatne podczas tej Operacji).
- Wybierz 1 kartę Wyposażenia odpowiadającą twojej Sekcji z następujących kart: **E66, E67, E68, E70**.

Zaczynasz grę bez żadnych Zapasów, Wyposażenia (oprócz wskazanego powyżej Wyposażenia Małego) ani karty Awansu.

Przejdź do **Wpisu 1004**.

WPIS 1003

- Wybierz dowolną Sekcję i weź odpowiadającą jej planszę Załogi. Wybierz z Odpoczywającej Załogi dowolnego Członka Załogi tej Sekcji o dowolnej Randze.
- Weź 8 dowolnych kości ze swojego zasobnika Sekcji – nie możesz wziąć więcej kości, nawet jeśli masz ich więcej do wyboru (Członek Załogi przeżył katastrofalny upadek i jest wyczerpany).
- Stwórz talię Sekcji z przynajmniej 10 kart (zwróć uwagę, że karty zwiększające możliwości Asystowania i interakujące z innymi Członkami Załogi nie będą przydatne podczas tej Operacji).
- Weź 1 dowolną kartę Wyposażenia Małego ze Zbrojowni. Rozpoczynasz grę bez żadnych Zapasów, Wyposażenia (oprócz wskazanego powyżej Wyposażenia Małego) ani karty Awansu.

Jeśli używasz kart Wydarzeń Zaawansowanych, zastąp je standardowymi Wydarzeniami na czas tej Operacji.

Podpowiedź: Nie bój się odrzucać kart Odkryć podczas Eksploracji, gdyż na koniec Operacji nie trafią one na pokład Vanguarda. Zyskasz jednak inne nagrody w zależności od tego, jak dobrze ci pójdzie. Pamiętaj, że to trudna Operacja, która może zakończyć się śmiercią twojego Członka Załogi.

Przejdź do **Wpisu 1004**.

WPIS 1004

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Dobre wieści. Teren, gdzie wszystko powoli tonie w bagnie, nie nadaje się do skomplikowanych napraw, podobnie jak moje roztrzęsione ręce. P.E.T. musi poczekać, a ja skupię się na przetrwaniu.

Ach, tak - dobre wieści. Dobre wieści są takie, że udało mi się namierzyć system jaskiń bogatych w tlen - i zapewne też jakieś źródła białka. Spróbuję znaleźć zapasy, by utrzymać się przy życiu podczas drogi na wschód, gdzie planuję zbudować schronienie na pewniejszym gruncie.

Życzę sobie szczęścia, bo nikt inny tego za mnie nie zrobi.

- Otwórz Planetopedię na stronach **22-23** (Operacja „Samotny wilk”).
- Zapełnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (zakrytymi).
- Znajdź i odkryj Misję **M110**.
- Ustaw Zapasy na planszy Planety na 0.
- Umieść woreczek Wskazówek obok planszy Planety. Upewnij się, że zawiera 20 żetonów Wskazówek.
- Przetasuj oddzielnie wszystkie 5 talii Odkryć i umieść je nad planszą Planety. Jeśli jeszcze ich tam nie ma, wyjmij je z organizera A.
- Przetasuj talię Wydarzeń (pamiętaj, by **nie** używać Zaawansowanych) i umieść je po lewej stronie planszy Planety. Jeśli jeszcze ich tam nie ma, wyjmij je z organizera A (lub z sekcji *Usunięte z gry*).
- Weź talię Urazów i umieść ją po prawej stronie planszy Planety. Jeśli jeszcze jej tam nie ma, wyjmij ją z organizera A.
- Umieść swojego Członka Załogi w Sektorze **1**.
- Umieść żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna* ku górze.
- Dobierz z talii Sekcji liczbę kart wskazaną na twojej planszy Załogi.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, usuń kartę Ładowania **L11** ze Skanera, a następnie usuń tę kartę z gry.

Odlóż Księgę Statku. Wykonaj Eksplorację Planetarną zgodnie z zasadami zawartymi w rozdziale III instrukcji.

WPIS 1006

Zaznacz to pole i przejdź do **Wpisu 1035**. Jeśli to pole było już zaznaczone, czytaj dalej:

Raport SI egzokombinezonu

Ostatni wpis przed wejściem w stan hibernacji.

Operator Grupy Wypadowej umarł ze względu na wycieńczenie, odniesione rany i brak zapasów. Nie zdołałem go uratować. To nie moja wina, ale czuję się odpowiedzialny. Czuję wiele rzeczy. Proszę przywrócić moje ustawienia fabryczne - coś jest nie tak z moim oprogramowaniem.

Twój Członek Załogi umarł. Operacja kończy się niepowodzeniem.

Jeśli rozgrywasz kampanię, przejdź do **Wpisu 1009**.

WPIS 1007

Raport SI egzokombinezonu

Operator Grupy Wypadowej ignoruje moje prośby o opuszczenie tego obszaru. W wodzie znajduje się zbyt wiele nieznanymi mikroorganizmów, by była zdatna do picia po filtracji. Operator musi uważnie zdezynfekować egzokombinezon przed każdym zdjęciem go w schronieniu.

Zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst.

Jeśli oba pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst.

Zyskał 1 Odkrycie: Mikroorganizm.

Zyskał 1 Odkrycie: Mikroorganizm. Zastąp ten WP kartą WP **P504**.

WPIS 1008

[Członek załogi #4721]: Vanguard, czy mnie słyszycie?

[CAPCOM]: Tak. Kto mówi?

[Członek załogi #4721]: Tu [informacje utajnione]. Jestem na orbicie 51 Arietis LW.

[CAPCOM]: To naprawdę ty! Myśleliśmy, że nie żyjesz. Twoja drużyna tak zaraportowała!

[Członek załogi #4721]: Nie winię ich. Też mi się zdawało, że już po mnie. Ale mimo to jestem tu i czekam na ratunek na pokładzie statku obcych.

[CAPCOM]: Co...? Czy jesteś w niebezpieczeństwie?

[Członek załogi #4721]: Już nie.

[CAPCOM]: Co się wydarzyło? Czy podejście jest bezpieczne?

[Członek załogi #4721]: Tak, jest bezpieczne. A co się wydarzyło? To długa historia...

Umieść 1 znacznik na karcie Misji:

- Za każdą posiadaną kartę Wyposażenia.
- Za każde 2 Odkrycia.
- Za każde Unikalne Odkrycie.
- Jeśli na planszy Planety znajduje się WP *Grupa botów bagiennych*.
- Jeśli na planszy Planety znajduje się WP *System wydobywania minerałów*.

Odrzuć 1 znacznik z karty Misji:

- Za każdą kartę Urazu.
- Za każdy znacznik na planszy Planety (reprezentują Niebezpieczeństwo *łowcy stają się zwierzyną*).

Odrzuć wszystkie zdobyte Odkrycia i Unikalne Odkrycia. Usuń z gry karty Wyposażenia: **E101, E102, E103, E104 i E105**.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach pojedynczego scenariusza, przejdź do **Wpisu 1034**.

Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, przejdź do **Wpisu 1018**.

WPIS 1009

- Usuń Członka Załogi z koszulki Rangi. Członek Załogi nie żyje.
- Odrzuć wszystkie karty Misji z planszy Planety.
- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 1010

Fragment z Pamiętnika samotnego wilka

Wiele czasu zajęło mi eksplorowanie zatopionych jaskiń w północnej części tego obszaru. Były fascynujące, to fakt, ale pamiętam z nich głównie własne nerwowe spojrzenia na błyskający wskaźnik tlenu, ból w plecach i kolanach oraz dłoń przytkniętą do ściśniętego żołądka.

Wtedy udało mi się odkryć coś obiecującego - bogate w tlen powietrze wypływające z jednej z głębszych jaskiń. Odnalezienie tego miejsca od razu stało się moim celem numer jeden, bez względu na wszystko.

Okazało się, że w jaskiniach rosną wspaniałe barwne kwiaty produkujące tlen. Ich łodygi były pełne sacharydów. Moje wybawienie.

Nagle coś spadło mi na głowę. Potrząsanie hełmem nic nie dało, cokolwiek to było, przykleiło się do wizjera. Na moim ekranie pojawiły się czerwone wykwyty ostrzeżeń o naruszeniu struktury kombinezonu - to coś próbowało rozerwać powłokę swoimi ostrymi szczypcami. Nie pamiętam jak, ale udało mi się zerwać to z hełmu i uciec.

Okazało się, że to jeden z tych barwnych, wielonożnych kwiatów, który przynosił swoje nasiona. Próbował zrobić ze mnie nawóz.

- Zyskał 1 punkt Zapasów. Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P502**.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Kwiatosz we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść figurkę Kwiatosza w Sektorze **2**.

Uwaga! Jeśli nie chcesz poświęcać kości, pamiętaj, że masz tylko 1 punkt Zapasów i że potrzebujesz go do wykonania Akcji Podróży.

WPIS 1011

Fragment z *Pamiętnika samotnego wilka*

Wdrapywanie się na wulkan to jedno z moich najlepszych wspomnień z piekła – trawa kołysząca się na wietrze, kolorowe, włochate nasiona unoszące się w powietrzu i gęsta, kleista maź połyskująca na niektórych liściach.

Od czasu do czasu w pobliżu wybuchały niewielkie pożary, ale szybko gasły przez niskie stężenie tlenu.

Na szczycie czekała na mnie nagroda. Moduł był prawie nieuszkodzony – wystarczyło jedynie zataszczyć go z powrotem do schronienia i dokonać kilku podstawowych napraw obwodów. A przynajmniej tak mi się wydawało...

Zastąp ten WP kartą **P507**. Umieść znacznik na bieżącej karcie Misji.

WPIS 1012

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Jest sucho. Zielona skorupa alg łuszczy się – prosto do moich tymczasowych zbiorników. Każdy gram organizmów produkujących tlen jest mile widziany w moim schronieniu.

Ale na razie musi to poczekać, gdyż prześladowają mnie mięsożerni kuzyni tych roślin. Przygotowuję proste umocnienia, które powinny być nie do sforsowania dla tego drapieznika. Mam nadzieję, że zebrany złom będzie do tego wystarczający.

- Zastąp ten WP kartą **P501**. Zastąp WP w Sektorze **1** kartą **P512**.
- Zyskaj kartę Wyposażenia **E101**. Umieść żeton Prowizorycznego Posterunku w tym Sektorze.
- Odrzuć Misję **M110**. Jeśli na tej karcie znajduje się znacznik, umieść go na karcie Misji **M111**, którą zaraz odkryjesz. Znacznik ten reprezentuje już zdobyte zasoby.
- Znajdź i odkryj Misję **M111**. Znajdź i odkryj Misję Opcjonalną **M112**, i umieść ją obok planszy Planety.

WPIS 1013

Jeśli masz Unikalne Odkrycie **36**, przejdź do **Wpisu 1017**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1020**.

WPIS 1014

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Ukrywam się w pobliżu schronienia, ponieważ samo schronienie zostało natychmiast odkryte. Ale kamuflaż miał ukryć je przed mięsożernymi roślinami, nie inteligentnymi gatunkami, nic więc dziwnego.

Czteronożni łowcy poruszają się powoli i ostrożnie, analizując moje ślady. Na szczęście jest ich tak dużo i robią taki harmider, że łatwo ich na razie uniknąć. Mimo to muszę uciekać – tylko dokąd? Góry zapewne są dobrym pomysłem.

- Odrzuć żeton Prowizorycznego Posterunku oraz jego żetony Ulepszeń z Sektora **3**.
- Umieść WP **P509** na wierzchu innych kart WP w Sektorze **3**.
- Odwróć wszystkie posiadane karty Wyposażenia Prowizoryczny Posterunek awerssem do dołu – są teraz nieaktywne.

Podpowiedź: Wymknij się obławie!

WPIS 1015

Jeśli w Sektorze **2** znajdując się „Porośnięte jaskinie” – przejdź do **Wpisu 1021**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Raport SI egzokombinezonu

Stan operatora Grupy Wypadowej:

- przegrzany,
- odwodniony,
- pozostało 7% tlenu,
- zwichnięta kostka i połamane żebra.

Ocena medyczna: wymagana natychmiastowa pomoc personelu medycznego.

Obecne rozwiązanie: nie informować operatora o stanie.

Przewidywania: operator jest w posiadaniu niezidentyfikowanych zapasów; nieco dalej znajduje się możliwe schronienie; przykro mi, że...

Usunięto nieznanego wirusa z oprogramowania.

Przewidywania: wykryto możliwość założenia tymczasowej farmy tlenowej.

Zyskaj 2 punkty Zapasów. Zastąp WP w tym Sektorze kartą **P500**.

Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G24**.

WPIS 1016

Fragment z *Pamiętnika samotnego wilka*

Myślę o sobie jako o cichej zemście, która sprowadziła śmierć na tych, którzy próbowali mnie zabić. Udało mi się zakraść do mojej bazy, rozbroić wszystkie pułapki i pozbyć się samotnego strażnika, który pilnował mojego schronienia.

Rzecz jasna trudno mierzyć obce formy życia ludzką miarą, ale nic nie mogę poradzić. Co za potwór przechwytuje rozpaczliwe wołania o pomoc i nasyła na osobę, która je nadaje, łowców? Trudno jest czuć litość po czymś takim.

Odrzuć WP **P509**. Odwróć wszystkie posiadane karty Wyposażenia Prowizoryczny Posterunek awerssem do góry – znowu są aktywne. Umieść odpowiadające im żetony w Sektorze **3**.

WPIS 1017

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Moje odkrycia na bagnach pomogły mi zrozumieć, że kluczem do zabicia tej rośliny są jej kłęczka oraz dodatkowy, jeszcze nienazwany organ rozrodczy. Wskutek ich uszkodzenia, kwiatosz przestał się ruszać, jakby stracił cel.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst.


Zyskaj 2 Odkrycia: Żywy Okaz oraz Unikalne Odkrycie **37**.


Następnie zyskaj 1 Wskazówkę: Żywy Okaz oraz 1 Wskazówkę: Pozaziemska Flora.

Odrzuć kartonową figurkę Kwiatosza (nie odrzucaj karty Niebezpieczeństwa – pozostaje ona w grze, a na jej torze Czasu można dokonywać postępów).

WPIS 1018


Policz znaczniki na karcie Misji:

10 lub więcej: Oszałamiający sukces! Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych oraz 1 Odkrycie: Żywy Okaz, a następnie umieść je w Zgromadzonych Odkryciach. Zyskaj 1 .

6-9: Dobra robota! Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych, a następnie umieść je w Zgromadzonych Odkryciach. Zyskaj 1 .

3-5: Całkiem niezłe. Zyskaj 1 Odkrycie: Technologia Obcych, a następnie umieść je w Zgromadzonych Odkryciach.

0-2: Ledwo udało ci się przeżyć.

Następnie twój Członek Załogi Awansuje! Jeśli twój Członek Załogi ma już Rangę **3**, zamiast tego zyskaj 1 .

Odrzuć wszystkie odkryte karty Misji, otwórz Księgę Statku na stronie **25** i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 1019

Fragment z *Pamiętnika samotnego wilka*

Moment, w którym stało się jasne, że szybka ucieczka nie jest konieczna, był zaskakująco przyjemny. Łowcy byli powolni. Ich broń okazała się o wiele mniej niebezpieczna, niż początkowo mi się wydawało. Teren, po którym poruszam się bez żadnego problemu, dla nich stanowi barierę niemal nie do przebycia, a kwiatosze stale odwracają ich uwagę.

Nie muszę przed nimi uciekać. To ja muszę zacząć polować!

- Odrzuć kartę Misji **M113**. Znajdź i odkryj kartę Misji **M114**.
- Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych i zastąp ją kartą **G26**.
- Odrzuć WP **P513** (może znajdować się w dowolnym Sektorze).
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Łowcy stają się zwierzyną we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść po 1 znaczniku w Sektorach: **1, 4, 6 i 7**. Reprezentują one łowców z karty Niebezpieczeństwa.
- Jeśli nie masz nieaktywnego Ulepszenia Prowizorycznego Posterunku, umieść po 1 dodatkowym znaczniku w Sektorach **2 i 3**.

WPIS 1020

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Nie mam broni ani wiedzy, które pozwoliłyby mi uszkodzić roślinę na tyle, by ją unieruchomić. Brakuje mi kluczowych danych. Muszę uciekać - i dowiedzieć się więcej na temat jej słabych punktów.

Umieść znacznik na zielonym torze karty Niebezpieczeństwa Kwiatosz o 1 pole przed Rezultatem.

Jeśli poniższe pole nie jest zaznaczone, zaznacz je i rozpatrz jego tekst:

Zyskaj 2 Wskazówki: Żywy Okaz.

WPIS 1021

Raport SI egzokombinezonu

Stan operatora Grupy Wypadowej:

- odwodniony,
- pozostało 9% tlenu,
- zwichnięta kostka i połamane żebra.

Wskazania medyczne: potrzebna pomoc medyczna.

Obecne rozwiązanie: nie informować operatora o stanie.

Przewidywania: operator jest w stanie poruszać się po dżungli bez miejscowych zapasów - dostosowuję prawdopodobieństwo przetrwania...

Przewidywany pozostały czas życia operatora: 24 godziny (poprzednie przewidywania: 14 godzin); miejscowe porosty wytwarzają tlen - możliwe jest założenie tymczasowej farmy tlenowej.

Uwaga! Skanery wykryły szybko poruszającą się formę życia. Zalecana ostrożność!

- Zastąp WP w Sektorze 2 kartą P502.
- Umieść kartę Niebezpieczeństwa Kwiatosz we wskazanym miejscu nad planszą Planety.
- Umieść kartonową figurkę Kwiatosza w Sektorze 2.
- Zyskaj 1 punkt Zapasów.
- Zastąp WP w tym Sektorze kartą P500.
- Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą G24.

WPIS 1022

Raport SI egzokombinezonu

Wstrzyknięto adrenalinę.

Stymulant prznika do krwioobiegu operatora.

Wykryto uderzenia niewielkich obiektów o dużej prędkości o kombinezon - obiekty wykonane są z miękkiego materiału (zapewne mineralne, 2-3 w skali Mohsa).

Operator ucieka.

Wybierz jedno:

- » 1 
- » Rzuć  3 razy.

Następnie porusz się do połączonych Sektora za darmo.

WPIS 1023

Raport SI egzokombinezonu

Gdy operator siada na krześle wykonanym z arkusza metalu, poziom stresu opada. Odnotowano zachowanie - informacja dodana do bazy danych.



Obszar przygotowany efektywnie: narzędzia zorganizowane, próbki posortowane, dobrze rozmieszczone otwory obserwacyjne.

Poziom hormonu stresu wzrasta. Operator zamierza rozpocząć nową aktywność.

Wybierz jedno:

- » **Rozbuduj bazę** (możesz podejrzeć karty E103 i E104 przed ich zbudowaniem):
 - Dobudówka Posterunku - odrzuć 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przejdź do **Wpisu 1025**.
 - Farma Tlenowa - tylko jeśli już zbudowano Dobudówkę Posterunku: odrzuć 1 Odkrycie: Technologia Obcych i przejdź do **Wpisu 1026**.

» **Pomajsterkuj** (możesz podejrzeć karty E102 i E105 przed ich zbudowaniem):

- Napraw robota P.E.T. -  lub  i przejdź do **Wpisu 1028**.
- Stwórz zbroję - odrzuć 1 Odkrycie: Minerale i przejdź do **Wpisu 1029**.
- » **Pozyskaj zapasy** (wymagane Odkrycie: Pozaziemska Flora i/lub Żywy Okaz) - przejdź do **Wpisu 1030**.
- » **Wylecz rany** (wymagane Odkrycia: Mikroorganizm) - przejdź do **Wpisu 1031**.
- » **Stwórz nadajnik awaryjny** - odrzuć znacznik z karty Misji i odrzuć po 1 Odkryciu: Technologia Obcych i Minerale, aby przejść do **Wpisu 1032**.
- » **Wyjdź** - zakończ rozpatrywanie tego Wpisu.

Podpowiedź: Jeśli utracisz jakąkolwiek kartę Wyposażenia, możesz ją później odzyskać w tym miejscu. Nie możesz jednak mieć więcej niż 1 kopii każdej z tych kart.

WPIS 1025

Raport SI egzokombinezonu

Operator poszerzył swoją bazę o sieć jaskiń i tuneli. Rozmieszczył narzędzia oraz urządzenia w miejscach prowadzących do innych ważnych punktów, by były łatwo dostępne.

Dołącz żeton Ulepszenia Prowizorycznego Posterunku do żetonu Prowizorycznego Posterunku w tym Sektorze. Dołącz kartę E103 do karty Posterunku.

Następnie przejdź do **Wpisu 1023**.

WPIS 1026

Raport SI egzokombinezonu

Operator wyłączył moje części odpowiedzialne za naprawę kombinezonu. Operator wyłączył ostrzeżenia. Nie mogę go uratować. Nie mogę go uratować. Proszę, pozwól mi cię uratować...

Błąd krytyczny. Ponowne uruchamianie...

...
..
.

Odświeżanie sieci neuralnych...

Kombinezon został przerobiony. Operator zainstalował moduły, które wykorzystują algi produkujące tlen. Zostawił mi pakiety danych do obsługi nowych modułów. Wymaga to optymalizacji.

Dołącz żeton Prowizorycznej Farmy Tlenowej do żetonu Prowizorycznego Posterunku w tym Sektorze. Dołącz kartę E104 do karty Prowizorycznego Posterunku.

Następnie przejdź do **Wpisu 1023**.

WPIS 1028

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

W końcu mam czas na naprawę robota P.E.T. Mam już dla niego imię: Wilson. Myślę, że pomoże mi nie tylko z pracą, ale również z poczuciem samotności. Wiem, że to jedynie maszyna, ale wyobrażam sobie, że to moje pomocne zwierzątko, które przyniesie mi tabletki z szafki nocnej, albo młodsze rodzeństwo pomagające w codziennych obowiązkach.

Skończone! Wydaję mu rozkazy tylko po to, by obserwować, jak się przemieszcza. Cudownie. Gdyby tylko potrafił mówić...

Zyskaj kartę E102 i umieść żeton P.E.T. Wilson w twoim Sektorze. Umieść dowolną dostępną kość Sekcji z pudełka na robocie P.E.T. Wilsonie.

Następnie przejdź do **Wpisu 1023**.

Uwaga! Dokładnie zapoznaj się z treścią tej karty Wyposażenia, gdyż działa ona inaczej niż standardowy robot P.E.T.

WPIS 1029

Raport SI egzokombinezonu

Operator dodał do kombinezonu zbędne części. Nie mogą ich kontrolować, ponieważ nie mają elementów elektronicznych. To błąd. Może to wpłynąć na trafność wielu obliczeń. Jednak operator ignoruje wszystkie moje ostrzeżenia.

Zyskaj kartę **E105**.

Następnie przejdź do **Wpisu 1023**.

WPIS 1030

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Cóż... To będzie trochę obrzydliwe - ale muszę przetrwać, by podzielić się swoimi odkryciami. Może wezmą to pod uwagę, kiedy poproszę o podwyżkę.

Wykonaj poniższe akcje w dowolnej kolejności, dowolną liczbę razy:

- Odrzuć 1 Odkrycie: Żywy Okaz lub 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora, by zyskać 1 punkt Zapasów.
- Odrzuć 3 Odkrycia: Żywy Okaz lub 3 Odkrycia: Pozaziemska Flora, by zyskać 4 punkty Zapasów.
- Odrzuć 1 Odkrycie: Żywy Okaz i 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora, by zyskać 3 punkty Zapasów.

Następnie przejdź do **Wpisu 1023**.

WPIS 1031

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Ogień zwalczaj ogniem - a infekcje i zaognione rany zwalczaj mikroorganizmami z obcej planety. No, nie do końca, ale wyhodowanie bakteriofagów na bazie tych natrętnych mikroobów mogłoby pomóc. Wziąwszy pod uwagę ograniczone zapasy medyczne...

Wykonaj poniższą akcję dowolną liczbę razy:

- Odrzuć 1 Odkrycie: Mikroorganizm, by odrzucić 1 kartę Urazu i 1 kość Urazu.

Następnie przejdź do **Wpisu 1023**.

Podpowiedź: Odkrycia: *Mikroorganizm* występują na tej Planecie w bardzo ograniczonej liczbie, więc wykorzystaj je mądrze.

WPIS 1032

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

...wysłano. Teraz muszę czekać.

...

Nie mam odpowiedzi, ale bez wątplenia słyszę na zewnątrz lądownik. Sprawdzam odczyty czujników, ale są dziwne. Wychodzę ze schronienia i... do diabła, co to ma znaczyć? Nie, nie, nie...

- Odrzuć Misję **M111**. Znajdź i odkryj Misję **M113**.
- Jeśli w Sektorze 1 jest *Grupa botów bagiennych*, przesuń tę kartę WP do Sektora 6 - szybko przeprogramujesz ich trasę, by uniknęły zagrożenia.
- Zastąp WP w Sektorze 1 kartą **P508**.
- Umieść WP **P513** na wierzchu innych kart WP w Sektorze 1.
- Odrzuć bieżącą kartę Warunków Globalnych i zastąp ją kartą **G25**.
- Przejdź do **Wpisu 1014**.

WPIS 1033

Dziennik osobisty, członek załogi #4721

Można by spędzić kilka miesięcy na badaniu pozostałości miejscowej fauny, ale są znacznie ważniejsze rzeczy do zbadania - niewielkie pędy wyrastają praktycznie z każdego zwłok. Nasiona tych roślin są takie same jak te noszone przez kwiatosze. Rozprzestrzeniają się między „nosicielami” za pomocą kłaczy. Zbiorę kilka próbek, by później je zbadać.

Zyskaj 1 Odkrycie: Pozaziemska Flora” oraz Unikalne Odkrycie **36**. Zastąp ten WP kartą WP **P511**.

WPIS 1034

8 lub więcej: Oszafamiający sukces!

4-7: Dobra robota!

1-3: Całkiem nieźle.

0: Ledwo udało ci się przeżyć.

Gratulacje! Operacja „Samotny wilk” została ukończona!

WPIS 1035

Raport SI egzokombinezonu

Uruchomiono procedurę awaryjną. Wstrzykuję ostatnie rezerwy stymulantów i środków przeciwbólowych. Operator przeżyje. Ale nie będę już w stanie uratować go po raz kolejny. Nie jest to preferowany wynik.

Zamiast otrzymać czwarty Uraz, wykonaj następujące czynności:

- Jeśli rozgrywasz kampanię, weź 2 kości ze swojego zasobnika Sekcji i umieść je w miejscu na Dostępne kości na planszy Załogi.
- W przeciwnym wypadku weź 2 dowolne kości z pudełka i umieść je w miejscu na Dostępne kości na planszy Załogi.

Kontynuuj grę.

WPIS 1036

Jeśli to pole jest już zaznaczone, wróć do **Wpisu 1000** - nie możesz anulować lądowania po raz drugi.

W przeciwnym razie zaznacz to pole i czytaj dalej:

- Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*).
- Umieść żeton Kary w Puli Dowodzenia.
- Rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

OPERACJA „WIECZNY ŚWIT”

WPIS 1050

Dziennik osobisty, członek załogi #2471:

Minęły trzy tygodnie, odkąd dotarliśmy na ten świat, powodując spore poruszenie pośród jego nomadycznych mieszkańców. Muszę przyznać, że nasi ksenolingwiści wykonali kawał roboty. Tydzień temu dokonaliśmy pierwszej próby komunikacji, a dzisiaj nasz kapitan właśnie wrócił z oficjalnego spotkania z wodzami plemion.

Nazwaliśmy te stworzenia Aerugonami. Ma to jakiś związek z Ćmami oraz z tym, że zawsze ciągną do światła. Cywilizacja Aerugonów jest dowodem na to, że rozwój technologii nie zawsze podąża tą samą ścieżką, co na Ziemi - osiągnięcie poziomu zrównoważonego rozwoju, na który my ciężko pracowaliśmy, im przyszło naturalnie. Wszystko bazuje na ich słońcu - od samego początku gromadzili jego ciepło i energię, zapewne ze względu na brak paliw kopalnych.

Gdy tylko się z nimi porozumieliśmy, poprosili nas o coś w zamian za ich gościnność. Chcą, byśmy użyli naszego lądowiska do wytroplenia jednego z ich „wędrowniczych miast”, które zostało w tyle za linią zmięrzchu. Zdaniem kapitana jest to niezwykła sytuacja. Skorupiaki noszące te wędrownicze miasta na plecach są bacznie obserwowane i prawie nigdy nie umierają w trakcie służby.

W tej chwili miasto prawdopodobnie wyczerpało już zapasy energii i pogrążyło się w ciemności. Przez jakiś czas powinno przetrwać. W mroku czają się paskudne rzeczy, ale Aerugoni mają swoje mury i te dziwne długie strzelby. Nie mają jednak szans na przetrwanie sześciu miesięcy w ciemności.

Nasi gospodarze znają sposób na ewakuację miasta, ale najpierw musimy je zlokalizować i dowiedzieć się, co się wydarzyło. W tej kwestii kapitan im nie ufa. Sytuacja jest napięta, a kilka plemion jest na skraj wojny. Z jakiegoś powodu jest dla Aerugonów bardzo ważne, byśmy to my - niezależne siły - zbadali tę sprawę. Wygląda na to, że lecimy na oślep na ciemną stronę planety. Co gorsza, na oślep wpadamy też w sieć sojuszy i zadawnionych konfliktów, których wciąż nie rozumiemy.

Kapitan rozkazał dowódcy Sekcji wybrać swoich najlepszych, najbardziej elastycznych ludzi do tej operacji. Pewnym zaskoczeniem było, że uznano mnie za taką osobę - przekonamy się, czy to dobrze, czy źle.

Uwaga! Celem tej Operacji jest rozwiązanie głównej tajemnicy. Wiele tropów zawarto w fabularnych tekstach niniejszej Operacji - należy je czytać uważnie.

Przejdź do **Wpisu 1077**.

WPIS 1051

Jeśli w Sektorze 9 znajduje się karta **P523 (Upadły tytan)** lub **P524 (Obleżeni ocalali)**, nic więcej tu już nie znajdziesz - kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nawet w półmroku ciemnej strony nie było trudno znaleźć czegoś tak olbrzymiego jak tytan. Ślad zostawiony przez bestię zaczął kluczyć na boki, miejscami przechodząc w wyjątkowo gwałtowne ruchy znaczone przez odłamki gruzu oderwanego od jej skorupy. Potem ślad zbieżył na południe, w kierunku pobliskich gór. To bardzo niezwykle jak na tytany, które zawsze poruszają się prosto w stronę słońca.

Umieść kartę **P523** w Sektorze 9.

WPIS 1052

Otwórz Planetopedię na stronach **14-15 (Wieczny Świt)**.

Następnie czytaj dalej:

Mimo nieprzyjemnej niespodzianki przy podejściu postanowiliśmy kontynuować misję i wylądowaliśmy na tytanie należącym do Danau - bogatego klanu kupców, którzy jako pierwsi zaprosili nas na tę planetę. Ich niesamowite wędrownicze miasto zajmowało niemal każdą piędź szerokiego na ponad kilometr pancera skorupiaka, stanowiąc cel dla podróżnych z wielu innych osad Aerugonów.

Gdy tylko wysiedliśmy, kilku strażników zabrało nas do budynku administracyjnego plemienia Danau. Trochę zajęło nam przyzwyczajenie się do kołyszącego kroku tytana - oraz szokowanych spojrzeń aerugońskich tubylców.

W wysokim, białym budynku przedstawiciele Danau przekazali nam dalsze informacje na temat naszej misji, uprzednio sadzając nas w zdobionych drewnianych krzesłach, które najwyraźniej przygotowano specjalnie dla nas. Powiedzieli, że tytan jednego z pomniejszych klanów, Balacra, został za linią zmięrzchu. Klan nie wysłał żadnych wiadomości ani nie zapalił latarni ratunkowych. Ciemną stroną planety zamieszkuje stworzenia będące naturalnymi wrogami Aerugonów i żadna ekipa ratunkowa nie chciała zapuszczać się tak daleko, szczególnie że latające, podobne do ciem wierzchowce Aerugonów były praktycznie ślepe w takich warunkach.

By dotrzeć na miejsce, wierzchowce potrzebowały sygnałów z nadajników podczerwieni, które montowano na grzbietach tytanów. Lecz nadajnik zaginionej grupy z jakiegoś powodu nie został zapalony. Danau poprosili nas, byśmy wykorzystali naszą technologię do odnalezienia zaginionego tytana, poznanie jego losu i uratowania, kogo się da. Czas był w tej sytuacji kluczowy. Cokolwiek stało się z tytanem, było jedynie kwestią czasu, zanim fauna z ciemnej strony rozszarpie mieszkańców wędrownego miasta na strzępy.

Po odprawie odprowadzono nas z powrotem do lądowiska, lecz gdy tylko skręciliśmy za róg budynku, zamaskowany Aerugon przedarł się przez kordon strażników i wpadł na mnie, po czym zniknął, zanim ktokolwiek go ujął. Wcisnął mi jednak w dłoń wiadomość.

Pozostało mi dyskretnie na nią zerknąć. Było to zaproszenie do jakiegoś budynku na obrzeżach tytana Achero wraz ze wszystkimi niezbędnymi wskazówkami. Pochodziła od kogoś, kto twierdził, że wie coś więcej na temat tej sprawy. Wiadomość zalecała nam unikać strażników z plemienia Achero, którzy nie są przyjaźnie nastawieni do ludzkich gości.

Wróciwszy do lądowiska, natychmiast nawiązaliśmy kontakt z Vanguardem i poinformowaliśmy o wiadomości. Kapitan Wayman powiedział, byśmy sami zdecydowali, czy wolimy pospieszyć się z poszukiwaniami zaginionego tytana, czy też wolimy zgromadzić więcej informacji na temat miejscowej polityki.

1. Przygotuj planszę Planety:

- Zapelnij prawą stronę planszy Planety wskazanymi Unikalnymi Odkryciami (zakrytymi) i wyłóż kartę Misji **M71**.
- Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M72** na pustym polu Misji Opcjonalnej po prawej stronie planszy Planety.
- Umieść kartę **P529 (Tytan Rhopal)** w Sektorze 4.
- Umieść kartę **P531 (Tytan Danau)** w Sektorze 5.
- Umieść kartę **P532 (Tytan Achero)** w Sektorze 6.
- Umieść kartę **P520 (Linia zmięrzchu)** w Sektorach 7, 8 i 9.
- Umieść woreczek Wskazówek obok planszy Planety. Upewnij się, że zawiera 20 żetonów Wskazówek.
- Przetasuj oddzielnie wszystkie 5 talii Odkryć i umieść je nad planszą Planety.
- Przetasuj talię Wydarzeń Zaawansowanych i umieść ją po lewej stronie planszy Planety. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach oddzielnego scenariusza, Wydarzenia Zaawansowane wciąż mogą znajdować się w Tajnej kopercie.
- Umieść talię Urazów po prawej stronie planszy Planety.

2. Przeprowadź wylądunek:

- Umieść Lądownik w Sektorze 5.
- Umieść figurki wszystkich Członków Załogi Grupy Wypadowej w Sektorze 5.
- Nie umieszczaj na stole karty Awansu. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, twoi Członkowie Załogi otrzymają nową Rangę zależną od wyniku tej Eksploracji.
- Gracze rozdzielają między sobą karty Wyposażenia Osobistego i Wyposażenia Misji. Żaden Członek Załogi nie może używać kart Wyposażenia z innej Sekcji. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, ostateczną decyzję podejmuje gracz Sekcji Zwiadowczej.
- Każdy Członek Załogi umieszcza żeton Tury na swojej planszy Załogi stroną *Tura dostępna ku górze*.
- Każdy Członek Załogi dobiera z talii Sekcji karty w liczbie wskazanej na jego planszy Załogi.
- Gracz Sekcji Zwiadowczej wybiera, który Członek Załogi otrzyma żeton Startu.

3. Rozpocznij Eksplorację Planetarną!

WPIS 1053

- Umieść kartę **G05** na wierzchu obecnych Warunków Globalnych.
- Odrzuć wszystkie karty z Sektorów **1-3**.
- Przenieś wszystkie karty, znaczniki i żetony z Sektora **4** do Sektora **1**.
- Przenieś wszystkie karty, znaczniki i żetony z Sektora **5** do Sektora **2**.
- Przenieś wszystkie karty, znaczniki i żetony z Sektora **6** do Sektora **3**.
- Przenieś 3 karty **P520** (*Linia zmierzchu*) z Sektorów **7-9** do Sektorów **4-6**.
- Umieść kartę **P521** (*Przebudzenie ekosystemu*) w Sektorze **7**.
- Przejdź do **Wpisu 1059**.

WPIS 1054

Czy wszyscy Członkowie Załogi są w Sektorze z kartą **P531** (*Tytan Danau*)?

- **Tak** – przejdź do **Wpisu 1056**.
- **Nie** – nie możesz przemieścić się poza linię zmierzchu bez całej Grupy Wypadowej! Nic się nie dzieje, kontynuuj grę.

WPIS 1055

Jeśli w Sektorze **2** znajduje się karta **P533** (*Chwiejny tytan*) – przejdź do **Wpisu 1080**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Zanim weszliśmy do pałacu, ksenobiolodzy z Vanguarda zasypali nas wyczerpującą listą miejscowych obyczajów i tabu. Oto co zawierała:

- Zanim cokolwiek przyjmijemy – niezależnie od tego, czy będzie to kubek wody, czy zaproszenie do przejścia przez otwarte drzwi – powinniśmy raz odmówić. Druga odmowa zawsze jest ostateczna.
- Zawsze powinniśmy chodzić w kolejności na podstawie wzrostu – od najniższej do najwyższej osoby.
- Zawsze, gdy otrzymamy niewielki podarek, powinniśmy natychmiast się czymś odwdzińczyć (z tego względu wzięliśmy ze sobą woreczek ze śrubkami i nakrętkami).
- Zanim cokolwiek powiemy, powinniśmy najpierw nawiązać kontakt wzrokowy z rozmówcą...
- ...i jeszcze więcej

Po przeczytaniu wszystkiego pękała mi głowa. Mimo to udało się nam jakoś przedrzeć przez legion odźwiernych, sług i królewskich doradców, aż ostatecznie dopuszczono nas do oficjalnej ceremonii picia herbaty z rhopalską księżniczką.

Zastąp kartę w swoim Sektorze kartą **P526**.

WPIS 1056

Jeśli w Sektorach **7, 8 i 9** znajduje się karta **P520** (*Linia zmierzchu*) – przejdź do **Wpisu 1053**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1059**.

WPIS 1057

Natrafiliśmy na sabotażystę Aerugonów, kiedy ten próbował wciągnąć przerażonego ćmopodobnego wierzchowca z jaskini w ciemną noc, oświetloną jedynie przez fosforyzujące rośliny. Kazaliśmy mu się zatrzymać, a automatyczny tłumacz przydał naszym głosom ostrej, metalicznej nuty. Jednym płynnym ruchem Aerugon dobył pistoletu i oddał do nas strzały. Ukryliśmy się za osłonami, ale nadal posuwaliśmy się w stronę widocznego celu: pękatego nadajnika podczerwieni przytwierdzonego do pleców wierzchowca.

Zrobiliśmy, co w naszej mocy, by nie skrzywdzić Aerugona i jego ćmy, ale w trakcie strzelaniny wierzchowiec oberwał. Gdy zaczął się szarpać w panice, nadajnik wypadł z zabezpieczającej go siatki i stoczył się po zboczcu wzgórza. Aerugon jedynie bezzadnie odprowadził urządzenie wzrokiem, ale postanowił nie ryzykować odzyskiwania go. Zamiast tego wskoczył na grzbiet wierzgającego wierzchowca i odleciał. Jedno z nas podbiegło do niego i złapało ćmę za długą nogę. To nie powstrzymało stworzenia, które unosiło naszego towarzysza coraz wyżej w powietrze.

W jednej chwili sparaliżowało mnie niezdecydowanie. Schwytanie sabotażysty pozwoliłoby nam dowiedzieć się więcej o tym, który klan stał za otruciem tytana Balacra – wciąż jednak musieliśmy zdobyć nadajnik i uratować mieszkańców tytana, jeśli nasza misja miała zakończyć się powodzeniem.

Zyskaj Unikalne Odkrycie **39**.

Ważne! Zainstalowanie nadajnika zakończy tę część Operacji. Jeśli chcesz schwycić Sabotażystę, musisz zrobić to w pierwszej kolejności.

Gracze mogą umieścić dowolną liczbę Członków Załogi z Sektorów **7, 8 i 9** w Sektorze **5**, ale przynajmniej 1 Członek Załogi **musi** pozostać w Sektorze **7, 8 lub 9**. Członkowie Załogi w Sektorze **5** będą mogli dalej ścigać Sabotażystę.

Jeśli w Sektorze **5** znajduje się dowolny Członek Załogi, przejdź do **Wpisu 1094**.

W przeciwnym wypadku kontynuuj grę.

WPIS 1058

Uwaga! Jeśli postanowisz teraz anulować Eksplorację, twoja misja zakończy się porażką. Jeśli rozgrywasz tę Operację w ramach kampanii, nie będziesz mieć możliwości powrotu na tę Planetę.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję:

- » **Opuścić planetę** – umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy Lądownika. Usuń kartę Lądowania **L18** z gry. Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.
- » **Zostańcie na planecie** – kontynuuj grę.

WPIS 1059

Jeśli karta Misji Opcjonalnej **M72** jest odkryta, usuń ją z gry – pierwsza część twojego śledztwa się zakończyła. Następnie czytaj dalej:

[Grupa Wypadowa]: Vanguard, już czas. Ruszamy na ciemną stronę planety.

[CAPCOM]: Zrozumiano. Uważajcie na siebie! Jeśli ten obszar jest w połowie tak niebezpieczny, jak mówią Aerugoni, musicie być ekstremalnie ostrożni.

Jeśli we **Wpisie 1090** zaznaczone są pola **C i D**, przejdź do **Wpisu 1091**.

Jeśli we **Wpisie 1090** zaznaczone jest tylko 1 z tych pól (**C** albo **D**), przejdź do **Wpisu 1092**.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

*** **Odgłosy silnika** ***

[Grupa Wypadowa]: Vanguard? Z powietrza nic nie widzimy. Udajemy się w miejsce ostatnich współrzędnych tytana Balacra. Wylądujemy i dalej udamy się pieszo, chyba że macie dla nas jakieś dodatkowe informacje.

[CAPCOM]: Niestety nie. Gruba warstwa chmur zakłóca nasze skany orbitalne.

[Grupa Wypadowa]: Zrozumiano. Obliczamy wektor lądowania. Życzenie nam powodzenia!

Umieść kartę **P522** (*Olbrzymie ślady*) w Sektorze **8**. Umieść wszystkich Członków Załogi, Lądownik i robota P.E.T. (jeśli jest obecny) w Sektorze **7**.

WPIS 1060

Jeśli masz Unikalne Odkrycie **40**, nic się nie dzieje; kontynuuj grę.

W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Wnętrze budynku było ciemne i zakurzone. Jednak w głównym pomieszczeniu stało widmo – nadzwyczaj wysoki Aerugon ze srebrną grzywą, noszący bogato zdobioną, platynową maskę klanu Achero. Aerugon okazał się oschły i bezpośredni, wyraźnie bardziej przywykł do dawania rozkazów niż do negocjacji. Bez żadnych wyjaśnień kazał nam odnaleźć upadłego tytana za linią zmierzchu i podłożyć dowody obciążające winą za sabotaż klan Rhopal. W zamian obiecał nam dane nawigacyjne zwiadowców klanu Achero, które pozwoliłyby nam dotrzeć na miejsce – a także jego wdzięczność, o ile to cokolwiek warte. Nie czekając na naszą odpowiedź, ukłonił się na pożegnanie, pozwalając, by jego maska na chwilę odsłoniła jego niezwykle oblicze. W przeciwieństwie do wszystkich napotkanych dotąd Aerugonów ten nie miał ust.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji.

W przypadku remisu gracz Sekcji Badawczej podejmuje ostateczną decyzję.

- » **Przyjmijcie ofertę Achero i zabierzcie fałszywe dowody** – przejdź do **Wpisu 1067**.
- » **Nie przyjmijcie oferty Achero** – kontynuuj grę.

WPIS 1061

Nawet poważanie, jakim inne klany darzyły arystokrację plemienia Rhopal, nie było w stanie uchronić go w obliczu tak przytłaczających dowodów. Pozostałe klany zjednoczyły się i doszło do aktów agresji. Musieliśmy uciekać z planety, a nawet z orbity. Mogliśmy jedynie bezradnie obserwować zagłady całej frakcji, śmierć tytana Rhopal i egzekucję księżniczki tego klanu.

Co zaskakujące, kapitan i Dowódcy Sekcji uznali to za ograniczony sukces. Koniec końców zgromadziliśmy ogromną ilość informacji o kulturze Aerugonów i zabezpieczyliśmy wiele próbek do dalszych badań. Nie padły żadne ostre słowa ani oskarżenia – ale w jakimś sensie przez to jeszcze trudniej było nam znieść fakt, że nie uczyniliśmy więcej, by nie dopuścić do rozlewu krwi.

Przejdź do **Wpisu 1087**.

WPIS 1062

Nie było łatwo dotrzeć na spotkanie, które klany Aerugonów zorganizowały na skorupie tytana Danau. W drodze do współrzędnych otrzymanych od Vanguarda musieliśmy nieustannie lawirować w strumieniu przerażonych mieszkańców plemienia Danau, którzy uciekali w przeciwnym kierunku: w stronę ostatnich transportów pasażerskich, które pozostały na lądowisku, a nawet w kierunku drabinek linowych przymocowanych do boków tytana.

Gdy w końcu dotarliśmy do placu zgromadzeń, który przypominał ziemski amfiteatr, środek sceny zajmował przedstawiciel klanu Danau. Oskarżył on klan Achero o zatrucie zarówno tytana Danau, jak i tytana Balacra, lecz gdy tylko nas zobaczył, zamilkł. Wszystkie spojrzenia skierowały się na nas. Pierwsza przemówiła księżniczka z klanu Rhopal. Podziękowała nam za operację ratunkową i oznajmiła, że wszyscy powinni wysłuchać naszej opinii, a także rozważyć przedstawione przez nas dowody, gdyż pokazaliśmy, że jesteśmy przyjaciółmi Aerugonów.

Jeśli masz Unikalne Odkrycie 40, przejdź do **Wpisu 1096**.

W przeciwnym wypadku gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji. W przypadku remisu gracz Sekcji Badawczej podejmuje ostateczną decyzję:

- » **Oskarżcie o atak klan Rhopal** – przejdź do **Wpisu 1097**.
- » **Oskarżcie o atak klan Danau** – przejdź do **Wpisu 1069**.
- » **Oskarżcie o atak klan Achero** – przejdź do **Wpisu 1099**.
- » **Powiedzcie, że nie byliście w stanie ustalić, który klan jest za to odpowiedzialny** – przejdź do **Wpisu 1101**.

WPIS 1063

Podziwialiśmy specjalistyczne wyposażenie Aerugonów: dziwne gogle, zdobione bronie i lekkie pancerze przystosowane do smukłych ciał. Nie moglibyśmy wykorzystywać ich efektywnie, nie spędziwszy wcześniej kilku dni na dostosowaniu ich do naszej anatomii. Jednak przez chwilę, oglądając niezwykle olbrzymie strzelby rozpryskowe stworzone przez klan Achero, wyobrażaliśmy sobie uczucie, jakie towarzyszyłoby nam po wycelowaniu ich w niebo i strąceniu całego stada stworzeń z ciemnej strony za jednym pociągnięciem spustu.

W końcu znaleźliśmy gwizdki, których dźwięki ranią czułe uszy drapieżników, oraz pojemnik z trującym gazem pozwalającym na wyplenienie mięsożernych roślin z ciemnej strony. Sprzedawca zbytnio jednak bał się naszego sprzętu i technologii, by zaakceptować taką wymianę. Ostentacyjnie oznajmił więc, że przyjmie tylko kosztowności pochodzące z jego świata.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- » **Kupcie zapasy na ciemną stronę** (wymaga przynajmniej 1 nie-Unikalnego Odkrycia na planszy Lądownika) – zwróć 1 nie-Unikalne Odkrycie z planszy Lądownika na spód właściwej talii i zaznacz pole **A** we **Wpisie 1090**.
- » **Opuśćcie kram** – przejdź do **Wpisu 1070**.

WPIS 1064

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było już zaznaczone, nie znajdziesz tu nic więcej – kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Nietrudno było znaleźć miejsce, z którego padły strzały. SI Vanguarda odwaliała większość pracy za nas, przetwarzając nagrania z lotu oraz potencjalną trajektorię pocisków. Otrzymaliśmy dokładne współrzędne, a gdy dotarliśmy na miejsce, natychmiast dostrzegliśmy niedbale zakamuflowaną pozycję strzelecką – wypolerowana lufa trzymetrowej strzelby rozpryskowej odbijała promienie zachodzącego słońca.

Broń Aerugonów wykonano z niezwykłą precyzją i pokryto skomplikowanymi symbolami – symbolami, które Vanguard natychmiast zidentyfikował jako należące do klanu Achero. To dziwne – nawet biorąc pod uwagę inną kulturę i tradycje wojenne, profesjonalny skrytobójca nie powinien porzucać tak oczywistych dowodów ani cennej broni. A może Achero zostawili tu tak obciążający dowód, żebyśmy pomyśleli, że to niemożliwe, by to oni do nas strzelali? Trudno jest odgadnąć obce intencje...

Każdy Członek Załogi Odświeża 2 .

WPIS 1065

[CAPCOM]: Anulować lądowanie! Duże stado zwierząt szybko zbliża się do waszej pozycji.

[Grupa Wypadowa]: Duża, pusta równina, tak?

[CAPCOM]: Tak było – godzinę temu. Teraz wygląda na to, że każde stworzenie z nogami próbuje uciec przed nadciągającą linią zmięczy. Stado rozproszy się za następną godzinę.

Lądowanie jest niemożliwe – kontynuuj grę.

WPIS 1066

Miasto na grzbiecie upadłego tytana było ciche i przerażające. Ciemne ulice i budynki wydawały się niemal surrealistyczne przez lekko przechyloną pozycję martwego stworzenia. Drapieżniki z ciemnej strony przemierzały place i atramentowoczarne korytarze, żerując na ciałach martwych Aerugonów.

Nie wszyscy jednak byli martwi. W samym sercu miasta plemienia Balacra, w najwyższym punkcie skorupy tytana, natrafił na grupę Aerugonów, którzy wzniesli barykady, rozpalili ogniska i próbowali chronić niewielki kwartał budynków wypełnionych ocalałymi. Jako że nic nie wiedzieli o ludziach, nasze pojawienie się ich wystraszyło – jednak dzięki automatycznemu tłumaczowi zdołaliśmy im wyjaśnić, że przybywamy z pomocą.

Ocalali powiedzieli nam, że ktoś zatrul źródło pożywienia tytana. W rezultacie zwierzę szybko traciło siły i – czując nadciągający koniec – skierowało swe kroki w stronę starożytnego cmentarzyska tytanów. Jeden z ocalałych wręczył nam próbkę trucizny wydobyłą z mchu, którym pożywiał się tytan, oraz broszkę z symbolem klanu Rhopal, znaną niedaleko źródła pożywienia.

Kiedy tytan padł, Balacra chcieli poprosić pozostałe miasta o pomoc, ale sabotażysta ukraść ich awaryjny nadajnik podczerwony, po czym zbiegł na północ. Wysłano pościg mający na celu odzyskanie nadajnika, jednak przebudzone stworzenia z ciemnej strony szybko się z nim rozprawiły – podobnie jak z uciekinierami próbującymi dotrzeć do innych tytanów.

Aerugoni poprosili nas o odzyskanie nadajnika. Był to jedyny sposób, byśmy ewakuacyjne innych klanów zdołali dotrzeć do ocalałych lokalizacji. Zgodziliśmy się – nie było innego wyjścia. Nasz lądownik był zbyt mały, by wywieźć z miasta choćby czwartą część niedobitków, a sądząc po ciałach zalegających po obu stronach barykady, było jasne, że Balacra nie przetrwają dużo dłużej...

Każdy Członek Załogi Odświeża 2 .

Zastąp kartę Misji **M71** kartą Misji **M73**.

Umieść kartę Misji Opcjonalnej **M74** na pustym polu po prawej stronie planszy Planety.

Zastąp WP w Sektorze **9** kartą **P524** (*Oblężeni ocalali*). Umieść żeton Czasu na drugim polu tej karty, licząc od lewej. Jeśli pole **A** we **Wpisie 1090** jest zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1093**. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

WPIS 1067

Otrzymaliśmy fałszywe dowody, ale same w sobie nie były wiele warte. Wciąż musimy dotrzeć do upadłego tytana klanu Balacra, a potem udawać, że znaleźliśmy je na miejscu. Na szczęście dane nawigacyjne Acheru pozwoliły nam zawęzić obszar poszukiwań zaginionej bestii.

Każdy Członek Załogi w Sektorze 6 Odświeża 2 .

Zyskaj Unikalne Odkrycie 40.

Zaznacz pola B i D we **Wpisie 1090**.

WPIS 1068

Jeśli jesteś w Sektorze 2, nie możesz polecieć dalej na zachód – kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

[Grupa Wypadowa]: Zbliżamy się do zachodnich sektorów. Vanguard, potrzebujemy namiarów na strefę lądowania.

[CAPCOM]: To duża, pusta równina. Możecie lądować gdziekolwiek, Grupo Wypadowa.

[Grupa Wypadowa]: Nie jesteśmy tego pewni, sierżancie. Na ziemi widać wiele śladów. Widzicie jakieś migrujące stada?

[CAPCOM]: Wszystkie stworzenia na tej planecie próbują uciekać przed nadciągającym mrokiem. Dopóki jedno z tych chodzących miast nie rozdepcze wam lądownika, wszystko powinno być dobrze.

Jeśli w Sektorze 2 znajduje się karta P530 (Pędzące stado), przejdź do **Wpisu 1065**. W przeciwnym wypadku możesz przenieść dowolnych Członków Załogi (o ile wyrażą na to zgodę) z Sektora 5 do Sektora 2. Jeśli na planszy Planety znajduje się P.E.T., jego również możesz przenieść z Sektora 5 do Sektora 2.

WPIS 1069

Istnieje pewna teoria – wielokrotnie potwierdzona w historii ludzkości – mówiąca o tym, że spotkanie wysoce zaawansowanej cywilizacji z cywilizacją mniej zaawansowaną zawsze kończy się źle dla tej drugiej. Nawet jeśli zaawansowana cywilizacja nie ma złych intencji jej technologia, kultura, a nawet sam fakt istnienia, działają destabilizująco. Mam nadzieję, że pojawienie się Vanguarda nie było przyczyną tego, co wydarzyło się na Kelu-8, ale odnoszę wrażenie, że nie da się uniknąć takich implikacji.

Chaos, który wybuchł na planecie, nie miał żadnego precedensu w historii Aerugonów. Niemal wszystkie klany zaczęły ze sobą walczyć, a wkrótce bezkresne równiny tego świata były usłane gnijącymi szczątkami tytanów i gruzami ich miast. Ludzkość została zniechęcona w całej społeczności i wyglądało na to, że jakkolwiek kontakt nie będzie możliwy przez kolejne pokolenia...

Przejdź do **Wpisu 1087**.

WPIS 1070

Tętniące życiem targowiska stanowiły centralny punkt tytana Danau, ściągając handlarzy, łowców i artystów ze wszystkich okolicznych miast. W szczególności zaimponowały nam kramy Acheru – tajemniczego klanu, którego tytan rzekomo kroczył tuż przed linią zmiernych. Pozwalało to myśliwym tego plemienia na krótkie wypadki na ciemną stronę, gdzie polowali na nocną faunę, która dopiero co budziła się do życia.

Gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji:

- » **Kupcie wyposażenie na wyprawę na ciemną stronę** – przejdź do **Wpisu 1063**.
- » **Kupcie więcej zapasów** – przejdź do **Wpisu 1076**.
- » **Zbierzcie informacje** – przejdź do **Wpisu 1072**.
- » **Opuśćcie targowiska** – kontynuuj grę.

WPIS 1071

Ponieśliśmy porażkę. Balacra nie byli w stanie oprzeć się niekończącym się falom drapieżników. Barykady zostały ostatecznie sforsowane, a obrońcy zerwani na strzępy. Wkrótce potem ostatnie światła w ich mieście zgasły, okrywając to straszliwe miejsce ciemnym całunem.

Więści o tej stracie zszokowały Aerugonów. Wielu z nich obwiniało nas za tę sytuację.

Przejdź do **Wpisu 1101**.

WPIS 1072

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było już zaznaczone, nie dowiesz się tu nic więcej – kontynuuj grę. W przeciwnym wypadku czytaj dalej:

Pośród kolorowych kramów i cichych ogródków herbacianych spotkaliśmy wielu podróżników i kupców. Rozmowa z nimi pozwoliła nam lepiej zrozumieć sytuację w regionie. Dowiedzieliśmy się, że na północy kroczył tytan klanu Rhopal – święta bestia nosząca na grzbiecie królewski pałac. Plemię Rhopal stanowiło arystokrację Aerugonów. Chociaż nie mieli bezpośredniej kontroli nad innymi klanami, piastowali wiele religijnych i ceremonialnych ról, a także przewodniczyli zgromadzeniom klanów. To oni głosowali przeciwko angażowaniu obcych w sprawy Aerugonów i byli nieprzyjaźnie nastawieni względem Vanguarda. Podobno uzyskanie audiencji w pałacu klanu Rhopal bez oficjalnego zaproszenia było bardzo trudne.

Na południu kroczył tytan plemienia Acheru. Acheru to klan łowców zmiernych. Byli jednymi z nielicznych, którzy śmieli polować poza linią zmiernych, przynosząc stamtąd owoce i inne łupy z budzących się do życia nocnych ekosystemów. Acheru najlepiej przystosowali się do poruszania się w nocy i stworzyli jedyną aerugońską broń zdolną do zabijania stworzeń z drugiej strony. Słyszeliśmy również, że syn przywódcy tego klanu był „bezustym”, który poprzysiął vendettę na klanie Rhopal za jakąś hańbę, o której nikt nie chce mówić.

Kontynuuj grę.

WPIS 1073

Mimo bogatego wachlarza sztuczek sabotażysty w końcu udało się go pojmać. Związaliśmy go i przesłuchaliśmy, próbując zrobić wrażenie straszliwych, krwiożerczych obcych, prezentując przy okazji nasze narzędzia jako wymyślne narzędzia tortur.

Sabotażysta w końcu się złamał i wyznał, że zatrudnił go stary kupiec z klanu Danau. Miał sabotować tytana Balacra i zostawić na miejscu symbol Rhopalów, co obciążyłoby winą królewski klan. Zapytany o symbol, sabotażysta idealnie opisał broszkę odkrytą przez Balacra w pobliżu zatrutego mchu. Czy to możliwe, że Danau byli odpowiedzialni za wszystkie przestępstwa, które kazali nam zbadać? Czuliśmy, że należy tę sprawę szczegółowo przemyśleć, ale czas uciekał.

Usuń kartę Niebezpieczeństwa i figurkę Sabotażysty Aerugonów.

Zyskaj Unikalne Odkrycie 40.

Zaznacz pole E we **Wpisie 1090**.

Przenieś wszystkich Członków Załogi z Sektorów 4, 5 i 6 do Sektora 8.

WPIS 1074

Jeśli karta Misji M73 jest odkryta i **nie masz** Unikalnego Odkrycia 39, przejdź do **Wpisu 1057**.

W przeciwnym wypadku zaznacz najwyższe niezaznaczone pole i rozpatrz jego tekst. Jeśli wszystkie pola są zaznaczone, rozpatrz dolny tekst:

- Zyskaj 1 Odkrycie: Żywy Okaz
- Zyskaj 2 Wskazówki: Pozaziemska Flora
- Zyskaj 1 Wskazówka: Żywy Okaz

WPIS 1075

Aerugońska księżniczka była zaskoczona, jak umiejętnie poradziłyśmy sobie podczas ceremonii picia herbaty. Spodziewała się barbarzyńców, a odniosła przyzwoite wrażenie co do naszego ucywilizowania. Chyba mogę skreślić z listy rzeczy do zrobienia „zaimponowanie pozaziemskiej arystokracji”.

Księżniczka doceniła nasze zainteresowanie aerugońską kulturą tak bardzo, że postanowiła osobiście oprowadzić nas po pałacu i opowiedzieć historię swojego ludu. Mogę sobie tylko wyobrazić, jak podnieceni byli jajołowi z Vanguarda, kiedy o tym usłyszeli.

W końcu dotarliśmy do dużego pomieszczenia z wielkim, złotym globem, który okazał się misternie wykonanym modelem zawierającym linię zmiernicy oraz ruchome, mechaniczne odpowiedniki różnych tytanów. Księżniczka ujawniła, że jej klan głosował przeciwko angażowaniu załogi Vanguarda w poszukiwania, ale przyznała, że być może był to błąd. Wskazała nam ostatnią znaną pozycję zaginionego tytana klanu Balacra, co natychmiast odnotowaliśmy w swoich komputerach nawigacyjnych.

Zaznacz pole **C** we **Wpisie 1090**. Następnie przejdź do **Wpisu 1079**.

WPIS 1076

Większość kupców nas ignorowała albo nie chciała z nami handlować, oglądając nasze wyposażenie z mieszkanką pożądlivosti i nieufności. Na szczęście znaleźli się tacy, którzy postanowili przełamać strach i położyć ręce na technologii z innego świata.

Członkowie Załogi w tym Sektorze mogą:

- Odrzucić 1 kartę Wyposażenia Misji, by zyskać 2 punkty Zapasów.
- Odrzucić 1 kartę Wyposażenia, by zyskać 1 punkt Zapasów.
- Odrzucić 2 karty Wyposażenia Małego, by zyskać 1 punkt Zapasów.

Następnie przejdź do **Wpisu 1070**.

WPIS 1077

*** Odgłosy silnika ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Spójrzcie tylko!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Vanguard, mamy widok na trzy tytany, które zmiernają na zachód. Każdy z nich niesie na grzbiecie niewielkie miasto.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Spójrzcie, jak on się kołysze! Ciekawe, czy dostaniemy od tego choroby morskiej.

[CAPCOM, kapral Coetz]: Grupa Wypadowa, przesyłam wam współrzędne strefy lądowania. Waszym celem jest tytan Danau, ten największy pośrodku. Aerugoni przygotowali dla was lądowisko i oczekują na wasze przybycie. Uważajcie przy lądowaniu. Ich transport powietrzny opiera się głównie na wielkich tresowanych ćmach. Wykryliśmy, że wiele z nich śpi w sklepionych przejściach wokół lądowiska. Nie chcemy ich wypłoszyć.

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Nie spłoszyć wielkich, strasznych ciem. Jasne! Ciekawe...

*** Odległy wybuch ***

*** Głośny sygnał alarmowy ***

[SI lądownika]: Wykryto ostrzał z powierzchni. Rozpoczynam manewry unikowe!

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Hej! Strzelają do nas. Na pewno mamy pozwolenie na lądowanie?

[CAPCOM, kapral Coetz]: Ogień otworzono nie z żadnego z tytanów, ale z zakamuflowanej pozycji na zachód od nich. Kontynuujcie misję, Grupa Wypadowa. Później zbadamy ten incydent.

*** Odległy wybuch ***

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Niezbyt przyjazne powitanie.









Rozpocznij procedurę lądowania:

1. Umieść znacznik na polu startowym na planszy Lądownika (pole oznaczone literą „S” na torze lądowania).
2. Rzuć kością Zagrożenia i zastosuj efekt odpowiadający wyrzuconemu wynikowi w tabeli. Jeśli dostępnych jest kilka opcji, wybierz 1 z nich (nie możesz wybrać opcji, której nie możesz w pełni rozpatrzyć).

3. Dokonaj postępu na torze lądowania (przesuń znacznik o 1 pole do przodu), ale nie wykraczaj poza ostatnie pole.

4. Jeśli znacznik dotarł do pola „lądowanie udane”, przejdź do **Wpisu 1052**. W przeciwnym wypadku wróć do kroku 2.

POD OSTRZAŁEM!

	Promień celowniczy	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Manewry unikowe Każdy Członek Załogi wydaje 5- kości. » Użyj ładunku jako przynęty Odrzuć 1 wybraną kartę Wyposażenia albo strać 1 punkt Zapasów.
	Salwa	Szrapnel Jeśli  to 5 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku 1 losowy Członek Załogi otrzymuje Uraz Rana.
	Ogień!	Wybierz jedno: <ul style="list-style-type: none"> » Ugąś 1 wybrany Członek Załogi otrzymuje Uraz Oparzenie. » Odłącz sekcję statku Strać 6- punktów Zapasów.
	Optymalna trajektoria	Leć dalej Jeśli  to 4 lub więcej, nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku przerzucić ten rzut.


WPIS 1078

Raz jeszcze zakradliśmy się do miasta Achero, ale szybko okazało się, że nikt nie chce z nami rozmawiać. Wkrótce musieliśmy opuścić tytana w obawie, że nakryją nas jego strażnicy.

Kontynuuj grę.

WPIS 1079

Księżniczka powiedziała nam, że klan Danau, który pierwszy nawiązał kontakt z Vanguardem, niedawno zyskał większą władzę i zazdrości pozycji plemieniu Rhopal. Jednak napięta sytuacja panuje również między klanami Rhopal i Achero. Achero chcieli zacieśnić więzi z Rhopalami i przedstawili księżniczce „bezustego zalotnika” (cokolwiek by to miało znaczyć) królewskiej krwi. Jednak starszyzna klanu Rhopal odrzuciła tę propozycję w obawie przed tym, że sojusz z plemieniem o tak szemranej reputacji położyłby się cieniem na Rhopalach. Wściekły zalotnik opuścił pałac, a Achero zerwali wszelkie kontakty z Rhopalami.

Każdy Członek Załogi w tym Sektorze Odświeża 1  Zastęp kartę w tym Sektorze kartą **P529**.

WPIS 1080

Zaprowadzono nas do pałacowego ogrodu, gdzie czekała już na nas księżniczka klanu Rhopal, gniewnie strosząc pióra na ramionach. Była wściekła, że ocalali z klanu Balacra obwiniali ją o swoje nieszczęścia. Prosząc nas o dochowanie tajemnicy, powiedziała, że zakochała się w bezustym zalotniku przedstawionym jej przez Achero. Kiedy starszyzna Rhopalów odrzuciła jego zaloty, a tym samym myśl o jakiegokolwiek unii z Achero, ona i tak chciała odprawić ceremonię. Poprosiła członków klanu Balacra, by pozostali za linią zmiernicy i potajemnie pozyskali składniki z ciemnej strony wymagane do królewskiego mariażu. Nie mogła poprosić o to Achero ani żadnego innego klanu. Podejrzewa, że ktoś z pałacu dowiedział się o tym i postanowił wykorzystać to jako okazję, by uderzyć w klan Balacra, gdy byli odsłonięci po drugiej stronie linii zmiernicy i bez żadnej pomocy. A jako że Achero nie mieli żadnego interesu w sabotowaniu zaślubin, zdaniem księżniczki to zostawia w kręgu podejrzeń jedynie klan Danau.

Zaznacz pole **E** we **Wpisie 1090** i kontynuuj grę.

WPIS 1081

Podczas swojego pobytu na tej planecie wielokrotnie słyszeliśmy, że żaden inny klan nie wiedział o występującej tu faunie i florze tyle co Achero. Dlatego właśnie, gdy tylko przeniknęliśmy do stolicy Achero, natychmiast zaczęliśmy szukać kogoś, kto pomógłby nam w przebadaniu próbek trucizny zebranych przy martwym tytanie Balacra.

Wkrótce znaleźliśmy starego łowcę Achero, który zgodził się obejrzeć poszlakę w zamian za część naszego sprzętu. Stwierdził, że próbka mchu zawierała dobrze znane toksyczne zarodniki, wyjątkowo zabójcze dla tytanów. Z reguły tytany nie tykają takiego pożywienia, gdyż odrzuca je zapach i smak zarodników. Jednak ta próbka była również przesycona mieszkanką rzadkich przypraw i składników, które maskowały zapach zarodników, czyniąc je jadalnymi dla tytanów. Zdaniem łowczego przygotowanie takiej mieszanki musiało być niezwykle kosztowne, jako że wymagało wyjątkowo rzadkich przypraw i składników z najdalszych zakątków planety. Według niego Achero, a może nawet Rhopalowie nie mieli odpowiednich koneksji w handlu, by przygotować tego rodzaju truciznę.

Zaznacz pole **E** we **Wpisie 1090** i kontynuuj grę.

WPIS 1083

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Vanguard, zgłoś się. Nasza audyencja dobiegła końca. Wyrzuciła nas.

[CAPCOM]: CO?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Próbowaliśmy się stosować do waszych instrukcji, ale chyba coś pomieszaliśmy z tymi śmiesznymi srebrnymi sztuczkami podczas trzeciego kroku. Możliwe, że przewróciliśmy też kilka mis i sit. Próbowaliśmy przełamać lody jakimiś ludzkimi dowcipami...

[CAPCOM]: ...

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Tak czy inaczej, chyba trochę napsuliśmy jej krwi. Powinniśmy tam wrócić i spróbować ponownie?

[CAPCOM]: Tylko jeśli obiecacie, że nie rozpętaacie wojny.

Zastąp kartę w tym Sektorze kartą **P529**.

WPIS 1084

Jeśli w Sektorze **2** znajduje się karta **P533** (*Chwiejny tytan*), przejdź do **Wpisu 1081**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.

Zaznacz to pole. Jeśli to pole było już zaznaczone, przejdź do **Wpisu 1078**. W przeciwnym wypadku czytaj dalej.

Udało nam się wśliznąć do miasta bez wywoływania alarmu, choć na każdym kroku towarzyszyły nam podejrzliwe spojrzenia zwykłych obywateli klanu Achero. Obawialiśmy się, że mogą na nas w każdej chwili donieść, ale dotarliśmy do naszego celu bez przeszkód.

Spotkanie miało się odbyć w opuszczonej zagrodzie dla potomka tytana. Budowla była zaskakująco mała – sądziliśmy, że dziecko tak olbrzymiego stworzenia wymagało większej przestrzeni – i przyozdobiona różnymi malunkami. Było jasne, że Aerugoni szanują bestie noszące ich miasta na grzbietach i tworzą silne więzi ze swoimi tytanami już od chwili ich narodzin. Badając to miejsce, zauważyliśmy ciemne wejście do głównego budynku przylegającego do zagrody. Sam budynek był cichy i opuszczony. Idealny na zasadzkę.

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji. W przypadku remisu gracz Sekcji Bezpieczeństwa podejmuje ostateczną decyzję:

- » **Wejście do środka** – przejdź do **Wpisu 1060**.
- » **Opuśćcie to miejsce** – kontynuuj grę.

WPIS 1085

Bez twardych dowodów nasz werdykt jedynie spotęgował zamieszanie. Wkrótce wszystkie klany rzuciły się sobie do gardeł, a spotkanie zakończyło się bijatyką. Ewakuowaliśmy się, zostawiając za sobą chaos, który rozgorzał na grzbiecie tytana Danau, i z orbity obserwowaliśmy, jak na planecie wybucha wielka wojna między klanami. Wiedzieliśmy, że pokpiłiśmy szansę. Kolejna misja na planecie będzie niemożliwa przez wiele lat.

Co zaskakujące, kapitan i Dowódcy Sekcji uznali to za ograniczony sukces. Koniec końców zgromadziliśmy ogromną ilość informacji o kulturze Aerugonów i zabezpieczyliśmy wiele próbek do dalszych badań. Nie padły żadne ostre słowa ani oskarżenia – ale w jakimś sensie przez to jeszcze trudniej było nam znieść fakt, że nie uczyniliśmy więcej, by nie dopuścić do rozlewu krwi.

Przejdź do **Wpisu 1087**.

WPIS 1086

Niepowstrzymana ściana ciemności połyka kolejne części planety. Wkrótce całą strefę operacyjną okrywa mrok.

Zastąp bieżącą kartę Warunków Globalnych kartą **G06**.

Odrzuć wszystkie karty z Sektorów **1-6** (wszelkie żetony Wyposażenia Misji pozostają w Sektorach).

Umieść kartę **P520** (*Linia zmierzchu*) w Sektorze **1**.

Umieść kartę **P533** (*Chwiejny tytan*) w Sektorze **2**.

Umieść kartę **P520** (*Linia zmierzchu*) w Sektorze **3**.

Uwaga! Gdy skończy się tor Czasu na nowej karcie Warunków Globalnych, Operacja zakończy się porażką.

WPIS 1087

Gratulacje! Ukończono Operację.

Odrzuć wszystkie karty Misji z planszy Planety.

Jeśli rozgrywasz kampanię, usuń z gry kartę **Lądowania L18** – kolejne **Lądowania** na tej Planecie nie są możliwe.

Następnie Awansuj wszystkich Członków Załogi Rangi 1 i 2, którzy wzięli udział w tej Eksploracji. Jeśli w Grupie Wypadowej znaleźli się Członkowie Załogi Rangi 3, zyskaj **1** za każdego z nich.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

Możesz ponownie rozegrać tę Eksplorację jako oddzielną Operację, by odkryć inne możliwe zakończenia!

WPIS 1088

Nie udało się nam pomóc Aerugonom. Klany odwróciły się od nas i zerwały wszelką komunikację. Nie byliśmy już mile widzianymi gośćmi na tej planecie. Niedługo później musieliśmy wrócić na pokład Vanguarda i opuścić ten system.

Umieść żeton Niepowodzenia Misji na planszy **Lądownika**.

Usuń z gry kartę **Lądowania L18**.

Otwórz Księgę Statku na stronie **25** (*Opuszczanie Planety*) i rozpocznij fazę Zarządzania Statkiem.

WPIS 1089

Niepowstrzymana ściana ciemności połyka kolejne części planety.

- Umieść kartę **G05** na wierzchu obecnych Warunków Globalnych.
- Odrzuć wszystkie karty z Sektorów **1-3**.
- Przenieś wszystkie karty, żetony, znaczniki i wszystkich Członków Załogi z Sektora **4** do Sektora **1**.
- Przenieś wszystkie karty, żetony, znaczniki i wszystkich Członków Załogi z Sektora **5** do Sektora **2**.
- Przenieś wszystkie karty, żetony, znaczniki i wszystkich Członków Załogi z Sektora **6** do Sektora **3**.
- Przenieś wszystkie 3 karty **P520** (*Linia zmierzchu*) z Sektorów **7-9** do Sektorów **4-6**.
- Umieść kartę **P521** (*Przebudzenie ekosystemu*) w Sektorze **7**.

WPIS 1090

- A** Zdobyliśmy sprzęt wyprodukowany przez Aerugonów.
- B** Możemy z powodzeniem oskarżyć jeden z klanów.
- C** Zdobyliśmy dane nawigacyjne.
- D** Zdobyliśmy dane nawigacyjne.
- E** Możemy z powodzeniem oskarżyć inny klan.

WPIS 1091

[CAPCOM]: Grupo Wypadowa, jaki jest wasz status?

[Grupa Wypadowa]: Przeanalizowaliśmy zgromadzone dane i namierzaliśmy obecną lokalizację tytana. Właśnie krążymy wokół tego miejsca. Nie wygląda to dobrze.

[CAPCOM]: Co przez to rozumiecie?

[Grupa Wypadowa, operator 2]: Tytan wygląda na martwego. Leży pośród starych, pustych skorup tytanów na czymś, co wygląda jak jakieś starożytne cmentarzysko.

[CAPCOM]: Zbadajcie to, Grupo Wypadowa. Zachowajcie ostrożność. Wciąż nie wiemy, co zabiło tę bestię.

Umieść kartę **P522 (Olbrzymie ślady)** w Sektorze **8**. Umieść kartę **P523 (Upadły tytan)** w Sektorze **9**. Umieść wszystkich Członków Załogi, Łądownik i robota P.E.T. (jeśli jest obecny) w Sektorze **9**.

WPIS 1092

[CAPCOM]: Grupo Wypadowa, jaki jest wasz status?

[Grupa Wypadowa, operator 1]: Ustanawiamy nowy obszar lądowania dalej na południe. Dane zgromadzone podczas lotu pozwoliły nam dostrzec ślady tytana Balacra i przez jakiś czas za nimi podążaliśmy. Teraz jednak zniknęły w skalistym terenie. Z powietrza nie zobaczymy nic więcej.

[CAPCOM]: Zrozumiano. Dalszą drogę pokonajcie pieszo. Im mniej czasu tam spędzicie, tym lepiej.

Umieść kartę **P522 (Olbrzymie ślady)** w Sektorze **8**. Umieść wszystkich Członków Załogi, Łądownik i robota P.E.T. (jeśli jest obecny) w Sektorze **8**.

WPIS 1093

Rozdzieliliśmy broń i narzędzia pozyskane na targu klanu Danau pomiędzy członków plemienia Balacra. To poprawiło ich nastroje i wzmocniło wolę walki, jednak wiedzieliśmy, że samo w sobie było jedynie odwlekaniem nieuniknionego.

Usuń żeton Czasu z karty **P524 (Oblężeni ocalali)**.

WPIS 1094

Lot nad powierzchnią Kelu-8 po uczepleniu się nogi rannej ómy, podczas gdy Aerugon na jej grzbiecie próbował znaleźć sposób, by mnie strącić, to było jedno z najbardziej wyczerpujących doświadczeń w moim życiu. Óma robiła, co mogła, by dostarczyć podejrzenie ciężki ładunek w miejsce, gdzie ostatnie promienie słońca wciąż jeszcze rozświetlały zachodni horyzont. Stopniowo tracąc siły, ostatecznie rozbiła się niedaleko linii zmierzchu. Sabotażysta postanowił uciekać pieszo.

Umieść kartę Niebezpieczeństwa Sabotażysta Aerugonów we wskazanym miejscu nad planszą Planety i umieść znacznik na tej karcie Niebezpieczeństwa. Umieść kartonową figurkę Sabotażysty Aerugonów w Sektorze **5**.

WPIS 1095

Z powodzeniem zainstalowaliśmy nadajnik i natychmiast wysłaliśmy silny sygnał ratowniczy, widoczny jedynie w podczerwieni. Godzinę później przybyła pierwsza część floty ratowniczej, wielkie ómy opadły łagodnie z pociemniałego nieba i wylądowały wokół nadajnika. Pomagając ocalałym członkom klanu Balacra, słyszeliśmy, jak część z nich przysięgała, że gdy tylko dotrą na wschód, zwołają spotkanie klanów i oskarżą klan Rhopal o swoją niedolę. Mówili, że to księżniczka Rhopalów poprosiła ich w tajemnicy, by zostali za granicą linii zmierzchu i zebrali trochę rzadkich składników z ciemnej strony – to zadanie z reguły przypadało plemieniu Achero. Zgodzili się, chcąc służyć rodzinie królewskiej. Właśnie wtedy zaatakował ich sabotażysta, wykorzystując okazję i fakt, że ich tytan oddalił się od innych. Teraz Balacra byli żądni zemsty za los swego tytana i żyli w przekonaniu, że odpowiadają za to Rhopalowie.

Po konsultacjach z Vanguardem otrzymaliśmy rozkaz uczestnictwa w spotkaniu klanów. Kiedy tylko upadły tytan został opróżniony, przegrupowaliśmy się i poleciliśmy na zachód, zgarniając po drodze maruderów.

Dobrze było wrócić w ciepły, pomarańczowy blask dnia. Nasz entuzjazm przygasł, gdy zbliżyliśmy się do tytana Danau. Coś było nie tak. Olbrzymia bestia kołysała się na boki bardziej niż zwykle, a jej mieszkańcy opuszczali miasto w panice. Istniało tylko jedno możliwe wyjaśnienie: gdy zajmowaliśmy się ratowaniem klanu Balacra po ciemnej stronie, ktoś otrul kolejnego tytana!

Odrzuć wszystkie karty WP z Sektorów **7-9**.

Zastąp wszystkie karty w Sektorze **2** kartą **P533 (Chwiejny tytan)**.

Umieść wszystkich Członków Załogi, Łądownik i robota P.E.T. (jeśli jest obecny) w Sektorze **2**. Odrzuć kartę Niebezpieczeństwa Sabotażysta Aerugonów i odpowiadającą jej figurkę, o ile wciąż są na stole.

WPIS 1096

Przedstawiliśmy wszystkie nagrania, próbki i zdjęcia, by udowodnić, kto stoi za atakiem na tytana Balacra, a także kto może być odpowiedzialny za obecne problemy tytana Danau...

Wszyscy gracze muszą przedyskutować sprawę i wybrać jedną z opcji.

W przypadku remisu gracz Sekcji Badawczej podejmuje ostateczną decyzję:

- » **Udowodnijcie, że za atakiem stał klan Rhopal** – przejdź do **Wpisu 1097**.
- » **Udowodnijcie, że za atakiem stał klan Danau** – przejdź do **Wpisu 1103**.
- » **Udowodnijcie, że za atakiem stał klan Achero** – przejdź do **Wpisu 1085**.
- » **Powiedzcie, że nie byliście w stanie ustalić, który klan jest za to odpowiedzialny** – przejdź do **Wpisu 1101**.

WPIS 1097

Sprawdź, czy pole **B** we **Wpisie 1090** jest zaznaczone.

Jeśli tak, przejdź do **Wpisu 1061**. W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1069**.

WPIS 1098

Oskarżenie klanu Danau, który wydawał się paść ofiarą ostatniego ataku, wprawiło przywódców klanowych w osłupienie. Jednak dowody zgromadzone przeciwko klanowi kupców były wystarczające, by przekonać zebranych. Danau protestowali, ale wkrótce jeden z ich starszych zgodził się mówić w zamian za wynagrodzenie pieniężne i immunitet. Całe zgromadzenie usłyszało, że Danau, najbogatszy i największy z klanów, pozazdrościł szacunku oraz pozycji klanowi Rhopal. Dowiedziawszy się z anonimowych źródeł, że tytan Balacra rozpocznie ryzykowną operację pozyskiwania zasobów za linią zmierzchu, wysłali na miejsce sabotażystę, który miał otruć bestię i zrzucić winę na Rhopalów. Następnie, stojąc w obliczu faktu, że ludzka załoga Vanguarda mogła odkryć prawdę, posunęli się nawet do zatrucia własnego tytana, by odsunąć od siebie podejrzenia.

Pozostałe klany były zszokowane. Księżniczka kazała uwięzić starszyznę plemienia Danau, natomiast naukowcy z Vanguarda zgodzili się pomóc wyleczyć ich tytana. Lecz to nie był koniec historii. Następnego dnia obudziły nas odgłosy celebracji na ulicach tytana. Dowiedzieliśmy się, że księżniczka wykorzystwała ostatnie wydarzenia, by dowiedzieć, że klan Rhopal potrzebował więcej sojuszników. Przekonała starszyznę Rhopalów, by pozwolili jej poślubić zalotnika Achero.

Tym sposobem zostaliśmy wraz z resztą zespołu gośćmi honorowymi królewskiego ślubu Aerugonów. Ceremonia ta była tak barwna, wyszukana i upajająca, że nie znajduję właściwych słów, by ją opisać. Było w tym wszystkim jednak coś dziwnego: w przeciwieństwie do innych męskich osobników w pałacu pan młody nie miał ust - najwyraźniej pozostałych Aerugonów to nie dziwiło i nie zamierzali rozmawiać z nami na ten temat. Po zakończeniu obchodów księżniczka i jej wybranek udali się do świętych komnat pałacu Rhopalów na - jak wywnioskowaliśmy ze skrawków zdobytych informacji - ceremonię godową.

Następnego dnia zbudził nas nadworny służa z zaproszeniem na królewski pogrzeb. Zalotnik Achero, który poślubił księżniczkę, umarł w nocy. Byliśmy zszokowani, dowiedziawszy się, że istniały dwa typy samców Aerugonów: pracownicy z ustami - pracowali i walczyli, lecz byli bezpłodni - oraz znacznie rzadsza odmiana bezustych, płodnych samców, którzy żyli zaledwie kilka tygodni i umierali niedługo po godach.

Po krótkiej żałobnej ceremonii pogrzebowej zostaliśmy odeskortowani z powrotem na nasz statek kołyszący się na lądowisku w rytm spokojnych kroków tytana Rhopalów, prowadzącego bezkresną wędrówkę w stronę zachodzącego słońca. Okna pałacu za naszymi plecami otworzyły się niespodziewanie i wyleciały z nich tysiące maleńkich, przypominających ćmy stworzeń, które natychmiast wypełniły ogrody trzepotaniem swoich skrzydeł. Kiedy nas otoczyły, skąpane w pomarańczowym blasku zachodzącego słońca, zdaliśmy sobie sprawę, że to aerugońskie dzieci.

Na planecie właśnie narodziło się nowe pokolenie, powołane do życia - po części - dzięki naszym wysiłkom. Wieczna wędrówka na Kelu-8 będzie trwać.

Ze wszystkich rzeczy, jakie było mi dane zobaczyć na pokładzie ISS Vanguarda, to wspomnienie zabiorę ze sobą do grobu.

Przejdź do **Wpisu 1087**.

WPIS 1099

Przejdź do **Wpisu 1069**.

WPIS 1101

Nie udało się nam pomóc Aerugonom w żaden wymierny sposób. Wszystkie klany odwróciły się od nas i zerwały wszelką komunikację. Nie byliśmy już mile widzianymi gośćmi na tej planecie. Niedługo później musieliśmy wrócić na pokład Vanguarda.

Co zaskakujące, kapitan i Dowódcy Sekcji uznali to za ograniczony sukces. Koniec końców zgromadziliśmy ogromną ilość informacji o kulturze Aerugonów i zabezpieczyliśmy wiele próbek do dalszych badań. Nie padły żadne ostre słowa ani oskarżenia - ale w jakimś sensie przez to jeszcze trudniej było nam znieść fakt, że nie uczyniliśmy więcej.

Przejdź do **Wpisu 1087**.

WPIS 1102

Duża część planety zanurzona jest teraz w długiej nocy. Aerugoni i ich tytany zniknęli. Nic tu po nas.

Przejdź do **Wpisu 1088**.

WPIS 1103

Jeśli we **Wpisie 1090** zaznaczone jest pole **E**, przejdź do **Wpisu 1098**.

W przeciwnym wypadku przejdź do **Wpisu 1085**.

WPIS 1105

Operacja „Wieczny świt”

Poniższe zasady pozwolą ci rozegrać Operację „Wieczny świt” jako oddzielną, samodzielną misję. Operacja ta jest też dostępna na mapie kampanii i można ją rozegrać w ramach pełnej kampanii gry ISS Vanguard.



Liczba Członków Załogi: 2-4.

Poziom trudności: Średni.

Częste Testy: , , , , .

Testy:  są bardziej niebezpieczne niż zazwyczaj.

Niebezpieczeństwa: Możliwe pojawienie się aktywnego Niebezpieczeństwa

Lądowanie: Możliwi wrogo nastawieni rdzenni mieszkańcy; zalecane  i .


Zagrożenia: Warunki na Planecie pogarszają się wraz z upływem czasu.

Przygotowanie:





1. Przygotuj Lądownik:

- Umieść na stole planszę Lądownika Galaktyczny Wędrowiec. Umieść wszystkie Modyfikacje Lądownika od **A01** do **A20** na stole. Wybierz maks. 2 Modyfikacje Użytkowe i maks. 1 Modyfikację Strukturalną, a następnie umieść je na planszy Lądownika.

2. Przygotuj Grupę Wypadową:

- Każdy gracz wybiera przynajmniej 1 planszę Załogi. Jeśli grasz w pojedynkę, musisz wybrać przynajmniej 2 plansze Załogi.
- Każda Sekcja dobiera 3 karty Członków Załogi, wybiera 1 kartę i umieszcza ją w koszulce Sekcji Rangi 2. Umieść zakoszułkowane karty Członków Załogi na odpowiadających im planszach Załogi.
- Każdy gracz zapełnia swoją planszę Załogi 11 kośćmi Sekcji z pudełka. Wśród tych kości każdy Członek Załogi musi mieć przynajmniej 1 kość Podstawową () w każdym z 3 kolorów. W tej Operacji gracze mogą używać kości Specjalistycznych i Eksperyckich.
- Gracz każdej Sekcji tworzy talię Sekcji składającą się z przynajmniej 10 kart. Można używać jedynie kart o Randze 2 lub niższej. Każdą talię Sekcji należy potasować, a następnie umieścić obok właściwej planszy Załogi.
- Umieść wskazaną liczbę znaczników w miejscu ładunków na każdej planszy Załogi.

3. Załaduj Lądownik:

- Weź wszystkie karty Wyposażenia od **E01** do **E53**, których mogą używać członkowie Sekcji wybranych do tej Operacji. Umieść je odkryte na stole. Każdy członek Grupy Wypadowej może wziąć 1 kartę Wyposażenia Małego  i umieścić ją obok swojej planszy Załogi.
- Następnie wybierz liczbę kart Wyposażenia Osobistego  i Wyposażenia Misji  do wysokości limitu (limit podany jest w sekcji ładowność w lewym górnym rogu planszy Lądownika). Możesz również wybrać dowolną liczbę Ulepszeń Wyposażenia Misji  do wybranych kart Wyposażenia Misji (Ulepszenia nie liczą się do limitu Wyposażenia na Lądowniku). Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w kwestii Wyposażenia, ostateczną decyzję podejmuje gracz pierwszej wymienionej w tej liście Sekcji, która bierze udział w Operacji: Sekcja Inżynieryjna, Sekcja Bezpieczeństwa, Sekcja Zwiadowcza, Sekcja Badawcza.
- Umieść wybrane karty Wyposażenia w stosie obok planszy Lądownika i zwróć pozostałe karty do pudełka.
- Umieść znacznik na właściwym polu na torze Zapasów. Oznaczone pole na torze Zapasów wskazuje podstawową wartość Zapasów, którą ma Lądownik, jednak można ją zmieniać przy użyciu Modyfikacji Lądownika.

4. Zapnij pasy!

- Przejdź do **Wpisu 1050**.

ISS
VANGUARD

